

**Recorriendo, Imaginando y Recreando Aprendo: Herramientas Lúdicas, para  
Contribuir a al Proceso de Atención y Concentración de los Niños en Edad Escolar**

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Libia Esperanza Chicangana H

Director Mg. Cesar Augusto Sánchez Rojas

Diciembre de 2018

## **Resumen**

Esta propuesta de intervención pretende, a través de herramientas lúdicas, contribuir al proceso de atención y concentración de los niños en edad escolar, dinamizando su aprendizaje. Lo anterior, porque se ha evidenciado el desinterés de los estudiantes de segundo grado de la sede principal de la Institución Educativa Agropecuaria Valencia, Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca en el desarrollo de ciertas clases, situación que afecta el proceso de atención y concentración, ocasionando bajo rendimiento académico deserción escolar o pérdida del año, las causas que generan este panorama son múltiples, entre ellas podemos señalar las siguientes: su historia familiar, contexto social, cultural, aspectos de salud, etc. De allí la importancia de implementar una estrategia lúdico-pedagógica con el fin de que se lleve a cabo el proceso de atención y concentración en las explicaciones que realiza la docente en un área fundamental como es el español.

Partiendo de lo anterior, la propuesta Recorriendo, Imaginando y Recreando Aprendo, está enmarcada en la línea de investigación Institucional Evaluación, Aprendizaje y Docencia, y la línea de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales denominada: Pedagogías, Didácticas e Infancia.

Palabras Claves: Atención, juego, lúdica, pedagogía, estrategia

### **Abstract**

This intervention proposal aims, through playful tools, to contribute to the attention and concentration process of school-age children, stimulating their learning. The foregoing, because the lack of interest of the second grade students of the main headquarters of the Agricultural Education Institution Valencia, Municipality of San Sebastian, Department of Cauca in the development of certain classes, situation that affects the process of attention and concentration has been evidenced , causing low academic performance, school dropout or loss of the year, the causes that generate this panorama are multiple, among them we can point out the following: family history, social and cultural context, health aspects, etc. Hence the importance of implementing a ludic-pedagogical strategy in order to carry out the process of attention and concentration on the explanations given by the teacher in a fundamental area such as Spanish.

Starting from the above, the proposal Traveling, Imagining and Recreating Aprendo, is framed in the line of Institutional Research Evaluation, Learning and Teaching, and the line of the Faculty of Human and Social Sciences called: Pedagogies, Didactics and Childhood.

Key words: Attention, game, play, pedagogy, strategy

## **Recorriendo, Imaginando y Recreando Aprendo: Herramientas Lúdicas, para Contribuir a al Proceso de Atención y Concentración de los Niños en Edad Escolar**

Uno de los mayores problemas que encuentran los docentes en sus aulas de clases es la falta de atención y concentración de los niños en edad escolar sobre todo en las explicaciones que realizan en algunas áreas fundamentales entre ellas, español, ocasionando un bajo rendimiento académico, la deserción escolar y hasta la pérdida del año. No importando el colegio, el área, estrato social, o el contexto donde vivan. Se ha encontrado que algunos estudiantes tienen muchos focos de distracción, entre ellos ruidos que realizan en los otros salones contiguos, quieren estar solo jugando con los balones o simplemente se les nota pereza en el desarrollo de la clase, parándose a cada rato y realizando movimientos o ruidos que actúan como distractores no solo para ellos mismos sino para los demás compañeros de aula y para la docente.

Por lo anterior se hace necesario que el docente implemente en el aula de clase estrategias pedagógicas para promover los procesos de atención y concentración de sus estudiantes durante el tiempo que dure la clase.

Por otra parte, el maestro debe enfrentarse a múltiples situaciones con sus estudiantes como es el caso del grado segundo de la Sede Principal de la Institución Educativa Agropecuaria Valencia (I.E.A. Valencia), Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca. Teniendo en cuenta la diversidad de personalidades y comportamientos que tienen los niños en sus aulas y con condiciones totalmente distintas, provenientes de diversas clases de familias como lo son: la familia nuclear, la familia extensa y la familia monoparental, presentándose en algunos casos padres que desatienden la parte académica de sus hijos, otros los sobreprotegen y otro tanto

denotan total abandono. Es de entender que no solamente esos son los problemas “tipo”, sino que también se encuentran niños con patologías psicológicas y en algunos casos, psiquiátricas dejando la problemática en manos de los docentes. En este orden de ideas, se tiene como una de muchas e inevitables consecuencias, el desinterés de estar en un aula de clase acusando la disminución en el proceso de atención y concentración del educando.

Como es bien sabido el proceso educativo como cualquier otro proceso, es el resultado de la interacción de varios aspectos para la obtención de un propósito, en este caso para lograr un buen rendimiento académico. Es de entender que para esta formación juega un papel importante el proceso de atención y concentración de los niños del grado segundo de la Sede Principal de la I.E.A. Valencia, debido a que estos niños a medida que van avanzando de un grado a otro se enfrentan al rote de los profesores cambiándoles la metodología que tenían en los otros grados, al enfrentar este nuevo escenario a muchos les cuesta adaptarse al cambio, siendo estas las bases fundamentales para el ejercicio de enseñanza aprendizaje que les permitirá a los niños y niñas un buen desempeño.

Si bien es cierto que hoy en día el entorno de los niños del grado segundo de la Sede Principal de la I.E.A. Valencia, está cargado de informaciones, novedades, que hacen sea difícil para ellos mantener un buen proceso de atención y concentración en el desarrollo de clases, también es muy importante para los niños y niñas las situaciones particulares que viven en su hogar y además algunos tienen que enfrentar sus propias falencias o sus problemas psicológicos o hasta neurológicos que padecen sin entender el cómo o el porqué de tales falencias. Se pretende que a través de la lúdica los estudiantes del grado segundo de primaria de la Sede Principal de la I.E.A. Valencia, cuando estén en las aulas de clase se sientan bien, felices con ganas de trabajar, de

aprender a aprender, que se les propicie un ambiente agradable y que disfruten el tiempo que permanezcan en la escuela, que la escuela se convierta realmente en su segundo hogar.

Son estas las razones por las que se debe replantear las estrategias pedagógicas del docente, para que las clases despierten interés y curiosidad, logrando que los estudiantes disfruten aprendiendo.

Mora (2013) considera que un mecanismo para el aprendizaje es suscitar la curiosidad; con ella se enciende la emoción y con la emoción se abre la ventana de la atención, foco necesario para la creación del conocimiento. De ahí la importancia de saber detectar los puntos débiles en su proceso de atención y emplear nuevas técnicas motivadoras, con la finalidad de poder trabajar con los niños del grado segundo de la Sede Principal de la Institución Educativa Agropecuaria Valencia, sin que estos se distraigan y pierdan el interés en la clase.

Teniendo en cuenta y analizando lo anteriormente expuesto, surgen interrogante que será la base para dar inicio a la propuesta de intervención: ¿Que estrategias lúdicas permiten promover el proceso de atención y concentración en las explicaciones que realiza la docente en un área tan fundamental como es el Español, en los niños de segundo grado de la Sede Principal de la Institución Educativa Agropecuaria Valencia, Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca? interrogante que se tomará como punto de partida, además de proponer un objetivo general cuyo propósito es:

Implementar una estrategia lúdico-pedagógica con el fin de que se lleve a cabo el proceso de atención y concentración en las explicaciones que realiza la docente en un área fundamental como es el español, dirigida a los niños de segundo grado de la Sede Principal de la Institución Educativa Agropecuaria Valencia, Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca. Para ello hemos determinado unos objetivos específicos como:

- Promover los procesos de atención y concentración en las explicaciones realizadas por la docente en el área de español, como un aspecto esencial del proceso de enseñanza- aprendizaje
- Diseñar estrategias lúdico pedagógicas, para promover los procesos de atención y concentración frente a las explicaciones realizadas por la docente en el área de español
- Determinar el impacto de la estrategia diseñada

Como parte de la justificación de este trabajo se establece que el problema que se encuentra es el referente al desinterés que muestran en su gran mayoría niños y niñas en edad escolar, notando en ellos pereza para desarrollar las actividades que proponen los docentes, dejándose contagiar por los ruidos exteriores (cuando otros estudiantes juegan en los pasillos o gritan) o simplemente demuestran su desinterés parándose de su silla y deambular por el salón solicitando en calidad de préstamo algún implemento (colores, borrador, lápiz, etc) o en el peor de los casos empezar a bostezar como signo de aburrimiento en la clase, es por eso la importancia de buscar estrategias lúdico-pedagógicas con el fin de promover el proceso de atención y concentración en las explicaciones que realiza la docente en un áreas fundamental como es el español, por tal razón para el proyecto de intervención disciplinaria se tomará como referencia a los niños del grado segundo de la Sede Principal de la I.E.A.Valencia, Municipio de San Sebastián, uno de los grados en los que se evidencia este problema, afectando notablemente el proceso de aprendizaje de niños y niñas.

Aunque no se puede generalizar, existe un número considerable con dicha problemática y como maestros se tiene como deber buscar estrategias que les favorezca centrar su atención en las diferentes actividades programadas por cada docente, sobre todo en un área fundamental como es el español, buscando mejorar el desempeño de los estudiantes, logrando a futuro una mejor educación y una mejor calidad de vida que propenda por su desarrollo integral.

Cabe anotar que el propósito del proyecto de intervención a realizar, es proporcionar estrategias lúdico –pedagógicas ya que son una herramienta que ayudan a los estudiantes a optimizar sus procesos de aprendizaje de una manera significativa, teniendo en cuenta que son herramientas que facilitan la expresividad, creatividad, espontaneidad centrando con mayor facilidad la atención en las diferentes actividades, les permite seguir directrices, cumplir con tareas asignadas, participando activamente en clase, generando en los estudiantes un cambio de conducta, cambiando asimismo su actitud frente a su compromiso escolar.

A partir de la delimitación del problema se han encontrado los siguientes antecedentes, el primero se denomina “Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado tercero de la Sede Principal de la Institución Educativa “Marcelino Polo”, de los autores Del Toro, Álvarez y Espitia (2016), el cual se considera un antecedente para el trabajo a desarrollar, porque se ha tomado la misma ruta, donde señala que se busca encontrar las diferentes causas que afectan centrar el proceso de la atención de los niños, ya sean causas por ejemplo, por su entorno familiar, por condiciones económicas, por problemas psicológicos entre otros, teniendo en cuenta las particularidades de los niños, y de acuerdo a las causas encontradas formular estrategias que ayuden a mejorar la atención y así mejorar los desempeños académicos.

Otro aspecto de la propuesta es que dentro de sus objetivos implementan propuestas lúdico \_ pedagógicas, para mejorar la atención de los estudiantes siendo este un aspecto relevante y teniendo en cuenta que en el proyecto de intervención disciplinar uno de sus propósitos es proporcionar estrategias lúdicas, como herramientas pedagógicas que favorezcan así los procesos de atención y concentración de los niños en las explicaciones que realizan la docente en un área fundamental como es el español (Del Toro, 2016).



Como segundo antecedente se encontró el trabajo denominado “Propuesta lúdico pedagógica para mejorar la atención de los estudiantes de grado tercero de primaria del colegio Externado Nacional Camilo Torres”, se considera un antecedente puesto que al igual que el proyecto de intervención que se propone también tiene como propuesta pedagógica, la lúdica como herramienta para mejorar el proceso de atención en los estudiantes, siendo este un problema que asciende cada vez aumentando los indicadores de bajo desempeño académico, situación que a la vez afecta el clima dentro del aula escolar puesto que con frecuencia presentan dificultad para mantenerse trabajando, se distrae, distrae a sus compañeros y en consecuencia se atrasan, viéndose afectado su desempeño y la convivencia dentro del aula (Castañeda, Eslava y Puerto, 2015).

Un tercer documento llamado “Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del Colegio Rodrigo Lara Bonilla”, realizado por Otálora, Tovar y Martínez, (2015), se ha escogido como referente porque se asemeja a la idea del trabajo que se está adelantando, teniendo en cuenta, que se refiere a llevar a cabo el proceso de atención y concentración en las explicaciones que realiza en el aula la docente en un área fundamental como es el español, y como ésta no es nada agradable para algunos estudiantes, muchos de ellos prefieren desertar en caso de los jóvenes, y en los niños o niñas de primaria se refleja el no querer ir a estudiar y no realizar las tareas que se plantean.

Es así como en el proyecto a realizar y en el citado con anterioridad se indica que la falta de atención no solo depende de los estudiantes sino también del contexto social donde se desarrolla, del ambiente del aula, ambiente que depende de los docentes, de cómo lo desarrollen y es ahí donde apunta la propuesta de cambiar de actitud los docentes y buscar nuevas estrategias lúdico-metodológicas para convertir el aula de clases en un espacio agradable de estudio y

aprendizaje para los estudiantes estimulando la atención, concentración y el deseo de aprender, durante toda la clase de los niños, niñas y adolescentes, esto teniendo en cuenta que muchos de los padres dejan la responsabilidad del educando en manos de los docentes y no se preocupan por brindarles un espacio a sus hijos para retroalimentar lo que se ve en la escuela.

Por otra parte, como Marco contextual de esta propuesta se ha escogido la Institución Educativa Agropecuaria Valencia, ubicada en el Corregimiento de Valencia, Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca. El Municipio ubicado al Sur Occidente Colombiano, cuenta con una temperatura promedio de 6° a 14°C y a una altitud de 2.000 a 3.600 msnm.

La Institución Educativa Agropecuaria Valencia, la cual consta de cinco sedes (Principal, El Encino, Loyola, El Porvenir y la Entrada) tiene como misión garantizar la autenticidad institucional mediante la acción unificada de la comunidad educativa con el propósito de dar cumplimiento a las normas vigentes de la educación, partiendo del reconocimiento y la promoción del territorio, el respeto por la diversidad étnica y cultural, elementos que se constituyen en instrumentos esenciales en la formación de liderazgo, el cual conduce hacia el desarrollo sostenible de la zona donde se encuentra la Estrella Hídrica de Colombia, para ello se brinda una Educación crítica, reflexiva y analítica orientada hacia la formación integral del ser humano y al espíritu profesional que permitirán mejorar la calidad de vida, y como Visión, formará seres humanos con capacidades cognitivas, afectivas, y especialmente técnicos agropecuarios, lo cual permitirá en el año 2020 convertirse en el Centro Piloto de formación Agroambiental en el corazón del Macizo Colombiano; de igual manera cuenta con los siguientes principios: Educación, Dignidad, Honestidad, Creatividad, Autonomía y Responsabilidad.

En sus cinco sedes, la institución oferta actualmente servicios educativos en los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media diversificada., contando con

aproximadamente 200 niños, niñas y jóvenes en matrícula año 2018, atendiendo a población Indígena en un 60% aproximadamente y Mayoritaria el 40% aproximadamente.

De otro lado, en el Marco Teórico, se encuentra que el propósito de la propuesta de intervención a realizar es proporcionar estrategias lúdico –pedagógicas como una herramienta que ayuden a los estudiantes a optimizar sus procesos de aprendizaje de una manera significativa, es por esta razón que se presenta a la lúdica como una herramienta importante para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños, logrando despertar el interés de los educandos, motivándolos a aprender a aprender, mejorando así un mejor rendimiento académico por una parte, y por otra proponiendo a los docentes esta intervención como una herramienta para lograr mantener la concentración de los niños en el aula de clase; teniendo en cuenta que en las aulas de clase hay niños con diferentes edades por lo tanto con diferentes ritmos de aprendizaje , es así que el docente debe ser muy recursivo para lograr captar la atención y concentración de los educandos.

Para la elaboración de la presente propuesta pedagógica, se considera importante citar o remitirse a ciertos autores relacionados con términos que se mencionan aquí y/o serán utilizados.

La muestra poblacional escogida como ya se ha mencionado antes, son estudiantes entre los 7 y 8 años de edad, del grado segundo de primaria de la IEA Valencia, San Sebastián; como lo menciona Rincón (2010): Es en esta edad el inicio formal de aprendizajes fundamentales y decisivos en la vida, como la lectura, la escritura y el desarrollo de la oralidad.

De igual manera “al finalizar el grado cero o primero se dice arbitrariamente, el niño debe haber aprendido a leer y a escribir” (Rincón, 2010, p.05).

Según Díaz (2013), se ha encontrado que los problemas de aprendizaje afectan a 1 de cada 10 niños en edad escolar. Un niño con problemas de atención suele tener un nivel normal de

inteligencia, de agudeza visual y auditiva. Es un niño que se esfuerza en seguir las instrucciones, en concentrarse y portarse bien en su casa y en la escuela. “Su dificultad está en captar, procesar y dominar las tareas e informaciones, y luego en desarrollarlas posteriormente” (Díaz, 2013, p.222). El niño con ese problema simplemente no puede hacer lo mismo que los demás, aunque su nivel de inteligencia sea el mismo.

Según Gaviria, Martínez y Torres (2014) “Un niño con alto ritmo de aprendizaje es capaz de aprender unos contenidos mucho más rápido que el promedio, mientras que aquel con ritmo de aprendizaje bajo le llevará más tiempo para comprender y aprender los mismos conocimientos” (p.48).

Teniendo en cuenta esos déficits de aprendizaje detectados en los estudiantes, es importante resaltar que no se debe olvidar que educar significa que la escuela debe repensar sus espacios y metodologías aplicadas y tratar de innovar su forma de enseñanza, permitiendo que los estudiantes aprendan en ambientes más cálidos y dinámicos; es por eso que se tiene que muchos autores han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. “A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros” (Vásquez, 2011, p. 23)

“El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales, por lo que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas” (Arrieta, Escorcía y Ramírez, 2015, p.17).

Por su parte, Vygotsky y su teoría constructivista del juego: Otorgó al juego como instrumento y recursos sociocultural, el papel gozoso de ser un impulsor del desarrollo mental del niño facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria según sus propias palabras “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño” (Vigotsky, 1973)

En ese mismo orden de ideas, Fontalvo, Herrera, y Primo (2001), defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: “las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje” (Fontalvo, Herrera, y Primo, 2001, p. 18).

La lúdica es una estrategia que permite la actividad en la escuela, logra mantener el interés de los estudiantes, en la medida que se plantea un ritmo de trabajo, basado en la novedad y la sorpresa. Así mismo, muestra como las actividades lúdicas favorecen acciones fundamentales como: “probar, medir, equivocarse, utilizar, crear”, siendo estos momentos fundamentales en el proceso de aprendizaje (Merchán, y Rodríguez, 2002).

La pedagogía al ser una ciencia que define la educación como procesos conscientes, organizados y dirigidos a la formación del educando, permite la ejecución de procesos lúdicos encaminados a la superación del déficit de atención en los niños /as.

No podemos desconocer que la atención desempeña un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre, tal es así que han sido múltiples los esfuerzos realizados por muchos autores para definirla, estudiarla y delimitarla (Torres, s.f).

“Diversos autores la definen como un proceso, y señalan que la atención presenta fases entre las que podemos destacar la fase de orientación, selección y sostenimiento de la misma” (Ardila, Celada, Cerda, Luria, Taylor (citados en Torres, s.f, párr.2).

Para Rubenstein (citado en Torres, s.f)

La atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían e desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos. (párr. 3)

En la mayoría de colegios, incluso en las universidades se encuentra que existe la falta de atención y concentración de los educandos. De allí la importancia que los docentes traten de estar pendientes de todo cuanto pasa alrededor de ellos sin perder detalle y que trate de implementar diversas estrategias lúdico-pedagógicas para llamar y centrar la atención de los estudiantes.

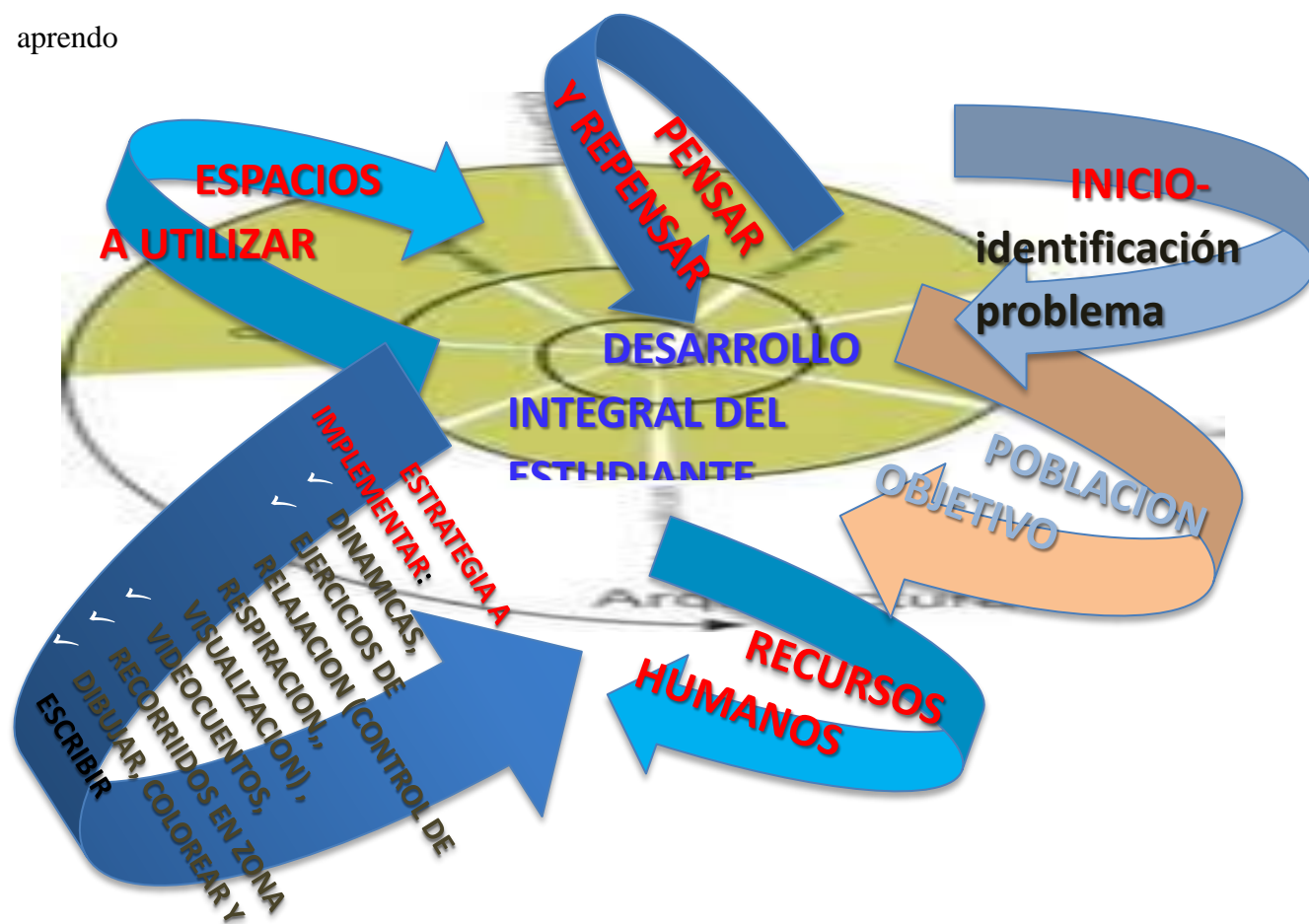
Finalmente, se debe resaltar, la importancia que tiene el aula de clase para el niño , niña o adolescente en edad escolar y los efectos positivos que puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos y poder centrar su atención y por ende mejorar el aprendizaje.

La presente Propuesta de Intervención se enmarcará en la Línea de Investigación Evaluación, Aprendizaje y Docencia, debido a que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad, realizando una evaluación permanente en el proceso educativo, para ello es importante estar en constante reflexión y construcción del conocimiento en torno a diferentes problemáticas que se presentan en este medio.

Para alimentar esta línea es importante sostener la propuesta de intervención con la micro línea que maneja la Fundación, Pedagogías, Didácticas e Infancias, resaltando el eje de Didácticas, aunque casi no es tomada en cuenta en las aulas de clase, es importante resaltar su contribución que hace en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que la clase magistral o tradicional debe dar espacio a nuevas herramientas que promulguen metodologías llamativas para los estudiantes y de esa manera centren más su atención y vuelvan las clases motivadoras.

Como instrumentos para implementar en esta propuesta de intervención se tendrán en cuenta sin duda algunos elementos que pretenden dar cuenta de una realidad social del grupo elegido para intervenir, entre ellas están: la Observación Participante, ya que se está en constante contacto con la población objeto y otro instrumento a tener en cuenta será el taller, siendo este un método de trabajo en el que se integran la teoría y la práctica, se enfatiza en la solución de problemas, capacitación y requiere la participación de la población a intervenir; este instrumento permite al docente realizar actividades dirigidas ( Remitirse a Plan de Trabajo)

Figura 1. Esquema de Propuesta de Intervención: Recorriendo, imaginando y recreando aprendo



Fuente: Elaboración Propia (2018)

Partiendo de la premisa de que para llevar a cabo el proceso educativo se requiere la interacción de múltiples elementos, entre ellos el proceso de atención y concentración de los estudiantes, la propuesta de Intervención RECORRIENDO, IMAGINANDO Y RECREANDO APRENDO, está dirigida a niños en edades entre los 7 y 9 años de básica primaria, en este caso estudiantes del grado 2 de la I.E.A. Valencia, Municipio de San Sebastián, Departamento del Cauca, buscando que por intermedio de elementos lúdicos como son las dinámicas donde los estudiantes son actores partícipes, ejercicios de relajación y manejo de respiración, utilizando la técnica de la imaginación, permiten que los estudiantes utilicen su creatividad frente al entorno que se les proponga, igualmente la proyección de video cuentos, son llamativos ya que se



escucha y se ve su narración, de igual manera los recorridos en la zona, es un elemento importante ya que los estudiantes aprenden del entorno real y actividades posteriores como el dibujar, el colorear y escribir son herramientas que deben permitir un producto final de lo entendido o captado por el estudiante ,de esta manera se puede incentivar o promover aún más el proceso de Atención y concentración en las explicaciones que la Docente realiza en el área de Español y porque no en otras áreas.

Es a través de esta propuesta que se espera que los estudiantes en compañía del docente vuelvan la clase más divertida y participativa, actividades que centran un poco más la atención de los estudiantes disminuyendo elementos distractores como el deambular de un lado para otro en el salón, signos de pereza (bostezo), ruidos exteriores, entre otros. Se aclara que las actividades se pueden desarrollar acorde a las situaciones o momentos que se presenten, no deben llevar un orden específico, a excepción de dibujar, colorear y escribir que como ya se mencionó sería el producto final.

Para implementar esta estrategia pedagógica es importante tener en cuenta los contextos donde se desarrolle, por ejemplo para los estudiantes de primaria de la IEA Valencia, es innovadora, ya que es una zona rural apartada de la ciudad donde los elementos tecnológicos son casi escasos y se tiene la gran dificultad para su uso debido a las condiciones de la zona, ya que falla demasiado el fluido eléctrico y la señal de los medios de comunicación tecnológicos, entonces al realizar una clase de esta manera permite que se genere el proceso de atención de los estudiantes, porque les parece algo nuevo y se sale de una clase tradicional donde se deben utilizar los pocos libros existentes en la Institución, como el tablero y marcador; de esta manera se resalta uno de los principios de la línea de investigación escogida, que es, la permanente y

constante reflexión y construcción del conocimiento en pro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las Actividades Lúdicas generan un gran impacto hoy en día en el ámbito educativo, sobre todo en lo que aquí nos compete, en la enseñanza del español; analizando las diferentes estrategias metodológicas, se puede comprobar que las actividades lúdicas llevadas al aula generan un ambiente más propicio en el proceso de enseñanza aprendizaje, obteniendo como resultado clases más agradables, llamativas, novedosas y al mismo tiempo más efectivas donde los procesos de atención y concentración de los estudiantes se pueden llevar a mayor término. Es por eso que el componente lúdico en las diferentes áreas proporciona grandes ventajas y sin duda implementando diversos juegos o elementos metodológicos atractivos y novedosos se pueden desarrollar aún más las habilidades y destrezas de los estudiantes y con esto se genera que las clases no sean lineales si no participativas, tanto de parte de estudiantes como docentes, generando un mejor clima escolar, confianza, liderazgo, trabajo en equipo y por supuesto diversión, es por eso que jugando se aprende a aprender.

A Continuación se presentan los planes de trabajo a seguir para la implementación y viabilidad de la propuesta aquí expuesta.

## **PLAN DE TRABAJO**

### **ACTIVIDAD N° 1.**

Dinámica: “Rompe Hielo”

**OBJETIVO GENERAL:** Generar confianza entre los participantes (Estudiantes- Docentes) iniciando y / o terminando el día escolar con una sonrisa y diversión.

<b>Objetivo específico</b>	<b>Actividad</b>	<b>Temática</b>	<b>Número de Participantes</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo de Duración</b>	<b>Evaluación o Resultado</b>	<b>Responsable(s)</b>
Motivar a los participantes para que se diviertan Generar Liderazgo	Se puede realizar cualquier dinámica que permita romper el hielo, se puede implementar al inicio, intermedio y / o final ; entre dichas dinámicas se sugieren: “Había un Sapo”, “Mi nombre es” “ Yo soy la fortaleza: -----“	Dinámica Rompe Hielo	Todo el Grado Escolar	No Aplica	El Juego o Dinámica puede tener como máxima duración 10 minutos, dependiendo del número de participantes	Confianza y Liderazgo	Docente Orientadora (Libia Esperanza Chicangana) y / o Docente de Aula

ACTIVIDAD N° 2.Ejercicios de Relajación: “Control de Respiración” e “Imaginación” OBJETIVO GENERAL: Enseñar a controlar el ritmo de respiración para el manejo de las emociones y Dirigir o Direcccionar una escena o evento a través de la imaginación

<b>Objetivo específico</b>	<b>Actividad</b>	<b>Temática</b>	<b>Número de Participantes</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo de Duración</b>	<b>Evaluación o Resultado</b>	<b>Responsable(s)</b>
<p>Aprender a reconocer como respiramos</p> <p>Dejarse llevar o guiar a través de ciertas instrucciones</p>	<p>Se iniciara indicando primeramente sentarse cómodos, sin nada en las manos, con espalda recta, cerrar los ojos y empezar a tomar aire por la nariz, sostenerlo un poco y botarlo lentamente por la boca, repetir unas tres veces. Después de este ejercicio colocar de fondo música de relajación muy suave, indicar que sigan en la misma posición cómoda y continuar los ojos cerrados, se va dando indicaciones sobre imaginar una situación concreta, puede ser imaginar un recorrido de un paseo familiar, una fiesta con compañeritos, un juego en los pasillos, etc. Al término de la situación pedir nuevamente que tomen control de su respiración como se hizo al inicio, y poco a poco se retorna al lugar donde se encuentran, abriendo los ojos lentamente.</p>	<p>Enseñar cualquier temática del área (Sustantivo, verbos, adjetivos, etc.)</p>	<p>Todo el Grado Escolar</p>	<p>Rokola para reproducir música de relajación</p>	<p>La Actividad puede tener como máxima duración entre 10 a 15 minutos, dependiendo de las instrucciones que se den</p>	<p>Manejo de emociones Acatar Instrucciones</p>	<p>Docente Orientadora ( Libia Esperanza Chicangana) y / o Docente de Aula</p>

## ACTIVIDAD N° 3.

## RECORRIDO POR ZONAS DE LA POBLACION

OBJETIVO GENERAL: Realizar recorridos por algunas zonas de la población para enseñar a los estudiantes que a través de la realidad local también se genera conocimiento.

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de Participantes	Recursos Materiales	Tiempo de Duración	Evaluación o Resultado	Responsable(s)
Aprender del entorno real  Valorar lo que se tiene  Comparar realidades	Realizar en días específicos un recorrido por alguna(s) zona(s) de la población	Enseñar cualquier temática del área ( Sustantivo, verbos, adjetivos, etc)	Todo el Grado Escolar	No Aplica	El recorrido puede tener como máxima duración 20 minutos	Reconocer su entorno local  Aprender y entender el tema de acuerdo a lo observado	Docente Orientadora ( Libia Esperanza Chicangana) y / o Docente de Aula

## ACTIVIDAD N° 4.

## Video Cuentos

OBJETIVO GENERAL: Aprender y comprender textos a través de la Imagen y el Sonido

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de Participantes	Recursos Materiales	Tiempo de Duración	Evaluación o Resultado	Responsable(s)
Identificar personajes y situaciones	Se escogen algunos video cuentos ya sean populares o de la nueva era para reproducirlos, entre ellos tenemos caperucita roja, la	Comprensión Lectora	Todo el Grado Escolar	Video Beam Rokola Video Cuentos	El Video cuento puede tener como máxima duración 1 hora	Comprender la narrativa del cuento proyectado	Docente Orientadora ( Libia Esperanza Chicangana) y / o Docente de Aula

	pobre viejecita, los tres cerditos, hamsel y gretel, cuentos de los hermanos Grimm, entre otros						
--	---	--	--	--	--	--	--

### ACTIVIDAD N° 5.

Dibujar, Colorear y Escribir

OBJETIVO GENERAL: Aprender a plasmar en una hoja o cuaderno lo realizado a través de un video cuento, recorrido imaginario o local realizado

Objetivo específico	Actividad	Temática	Número de Participantes	Recursos Materiales	Tiempo de Duración	Evaluación o Resultado	Responsable(s)
Seguir Instrucciones	Como producto final se solicita a cada estudiante plasmar por medio de un dibujo coloreándolo y en la medida de sus posibilidades entregar con una descripción el tema tratado	Comprensión Lectora	Todo el Grado Escolar	Hojas en blanco y / o cuaderno Colores Lápiz y / o Lapicero	Esta actividad puede tener como máxima duración 20 minutos	Entregar resultado solicitado ( dibujo y descripción de lo visto o escuchado)	Docente Orientadora (Libia Esperanza Chicangana) y / o Docente de Aula

Esta propuesta de intervencion pedagogica con sus actividades es importante evaluarla con el fin de observar su posible viabilidad e impacto generado, para ello es importante tener en cuenta los procesos de enseñanza- aprendizaje, el contexto social, la parte afectiva o intelectual de los participantes, en este caso estudiantes de basica primaria, y no caer en la intransigencia, para ello que más que sean los estudiantes los que a través de sus reflexiones al finalizar cada actividad den a conocer cómo se sintieron, de esa manera planificar o replanificar las actividades, por que mas que medir el conocimiento lo que se busca es generar en los estudiantes interes por las clases a desarrollar y que tanto estudiantes como docentes entiendan que no solo a través de una clase magistral se transmiten o aprenden conceptos o tematicas especificas, si no que tambien por medio de lo ludico o el juego se genera la enseñanza y el aprendizaje.

La evaluación debe servir para perfeccionar la calidad de la propuesta de intervención, es decir, supone un juicio de valor sobre la información recogida para medir que tan significativa fue la experiencia, es por eso que uno de sus objetivos debe ser retroalimentar a los estudiantes sobre su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo planteado se concluye que:

- La Lúdica es una herramienta útil para llevar a cabo una clase innovadora
- La propuesta pedagógica tiene un componente tanto psicológico como curricular.
- La propuesta busca enfocarse en el Desarrollo Integral del sujeto ( estudiante)

Finalmente es pertinente realizar las siguientes recomendaciones:

Se recomienda tanto a Directivos como Docentes incluir en el PEI propuestas pedagogicas, las cuales dinamicen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los Docentes deben aprender a conocer la historia de vida de cada estudiante, de esta forma contribuir a su desarrollo integral como sujeto

A los Padres de Familia se les recomienda compartir y apoyar mas a sus hijos de esta manera se vera reflejado favorablemente el rendimiento academico.



### Lista de Referencias

- Arrieta, G., Escorcia, S., y Ramírez, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia. Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>
- Castañeda, J., Eslava, O., y Puerto, M. (2015). *Propuesta ludico-pedagogica para mejorar la atención en los estudiantes de tercer grado de primaria del Colegio Externado Nacional Camilo Torres*. (Tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Montería, Córdoba, Colombia. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/413/Casta%C3%B1edaNavarroJannyVictoria.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Del Toro, C.; Álvarez, T., Espitia, J. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3° de la sede principal de la Institucion Educativa Marceliano Polo* (Tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Montería, Córdoba, Colombia. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/759/EspitiaMedinaJuliaEdit.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Díaz, D. (2013). *Tienes las herramientas! Aprende a utilizarlas! Estrategias y consejos educativos para maestros, padres y estudiantes*. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?isbn=1463365136>
- Fontalvo, V., Herrera, A. y Primo, E. (2001). *La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del Centro*

- Educativo n° 74 del barrio Las flores.* (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Barranquilla, Colombia. Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20I.C.%20BAdica%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>
- Gaviria, L., Martínez, S., y Torres, E. (2014). *Ritmos y estilos de aprendizaje en el nivel preescolar en la Corporación Instituto Educativo del Socorro* (Tesis de pregrado). Universidad de Cartagena, Cartagena, Colombia. Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2645/1/RITMOS%20Y%20ESTILOS%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20NIVEL%20PREESCOLAR%20EN%20LA%20CORPORACI%C3%93N%20INSTITUTO%20EDUCATIVO%20DEL.pdf>
- Merchán, S. y Rodríguez, G. (2002). *La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas.* (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Melgar, Colombia.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama.* Madrid: Alianza Editorial.
- Otálora, L., Tovar., L. y Martínez, L. (2015). *Aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del Colegio Rodrigo Lara Bonilla.* (Tesis de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores, Montería, Córdoba, Colombia. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Rincón, C. (2010). La organización escolar por ciclos. Una experiencia de transformación pedagógica en Bogotá. *Educación y humanismo*, 12 (19), 93- 104. Recuperado de

<http://publicaciones.unisimonbolivar.edu.co/rdigital/educacion/index.php/educacion/article/viewFile/139/137>

Torres, K. (s.f). La atención. Recuperado de <https://www.psicopedagogia.com/atencion>

Vásquez, R. (2011). El juego en la educación escolar. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?isbn=1445748428>

Vigotsky, L. (1973). Pensamiento y Lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Buenos Aires: Pléyade.

## Anexos

Figura 2. Actividad Proyeccion de Video Cuentos



Fuente: Elaboración Propia (2018)